

Pengaruh Media Kotak Huruf untuk Meningkatkan Resiliensi Anak Usia Dini

Durrotunnisa Durrotunnisa^{1✉}, Nurhayati Nurhayati², Andi Agusniatih³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v8i2.5618](https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5618)

Abstrak

Masalah penelitian adalah sebagian anak belum memiliki daya juang atau resiliensi, yang ditandai dengan kemampuan komunikasi dan kolaborasi, efikasi diri, *self aware*, empati, kemampuan memecahkan masalah yang masih perlu dikembangkan sebagai bekal menyongsong generasi emas. Selain itu beberapa sekolah kurang memiliki kemampuan membuat media bermain bagi anak di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan desain kotak huruf sebagai upaya untuk mengidentifikasi resiliensi anak. Metode yang digunakan adalah mendesain media (*design thinking*) dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype dan tes. Jumlah subyek sebanyak 12 guru dan 45 anak usia 4-5 tahun dari dua sekolah yang berbeda. Hasilnya menunjukkan bahwa guru-guru memerlukan pendampingan dalam merancang media bermain dan belajar anak (tahap empati); mendefinisikan kebutuhan (*define*), mengidentifikasi bahan yang digunakan yaitu bahan utama kardus dan karton (ide utama), prototype dilakukan dengan uji *expert validity* (valid) dengan perolehan nilai CVR = 1,00, dan melakukan tes terhadap media hasil desain yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan rerata skor resiliensi anak sebesar 3,87 sebelum dan setelah menggunakan media kotak huruf.

Kata Kunci: *resiliensi anal; media kotak huruf; anak usia dini*

Abstract

The research problem is that some children do not yet have fighting power or resilience, which is characterized by communication and collaboration skills, efficacy, self-awareness, empathy, and problem-solving abilities that still need to be developed as preparations for welcoming the golden generation. Apart from that, some schools lack the ability to create play media for children at school. The aim of this research is to introduce letter box design as an effort to identify children's resilience. The method used is media design (*design thinking*) with the stages of empathize, define, ideate, prototype and test. The number of subjects was 12 teachers and 45 children aged 4-5 years from two different schools. The results show that teachers need assistance in designing children's play and learning media (empathy stage); defining needs (*define*), identifying the materials used, namely cardboard and cardboard (main idea), the prototype was carried out with expert validity (valid) testing with a CVR value = 1.00, and carried out tests on the media resulting from the design which showed that there were The significant difference in the mean resilience score of children was 3.87 before and after using the letter box media.

Keywords: *anal resilience; letter box media; early childhood*

Copyright (c) 2024 Durrotunnisa Durrotunnisa et al.

✉ Corresponding author : Durrotunnisa Durrotunnisa

Email Address : durrotunnisafkip@gmail.com (Palu, Indonesia)

Received 18 November 2023, Accepted 21 May 2024, Published 30 May 2024

Pendahuluan

Kajian resiliensi selama 20 tahun terakhir banyak menyoroti ke perspektif sosial budaya dan perbedaan level usia maupun struktur masyarakat (Obradović, 2012). Di wilayah Indonesia Timur, beberapa kajian resiliensi dilakukan oleh para peneliti, diantaranya resiliensi siswa pada sekolah lanjutan (Suranata et al., 2017; Durrotunnisa et al., 2020; & Durrotunnisa et al., 2022), mulai dari adaptasi instrument resiliensi, hubungan dengan variabel psikologis lain, maupun treatment untuk meningkatkan resiliensi siswa. Kajian resiliensi untuk anak usia dini (AUD) masih perlu dikembangkan, karena beberapa referensi yang peneliti temukan kurang spesifik menjelaskan kekhususan indikator resiliensi bagi anak PAUD (Lubis & Surtika Dewi, 2021; Ningrum & Priyanti, 2022)). Studi Wulandari (Wulandari et al., 2020) hanya meneliti resiliensi dari perspektif pengelola, guru dan orang tua. Sri Asih (Asih & Mawardi, 2021) meneliti tentang resiliensi PAUD, namun yang diteliti adalah guru, dimana rendahnya resiliensi ditemukan ada pada aspek "mau terus menerus belajar", sehingga instrument masih perlu diadaptasi untuk spesifik AUD. Riset lain juga menyoroti orang tua (Widyawati et al., 2022), dengan menggunakan 3 indikator pengukuran, yaitu, *knowledge of child's characteristics, positive perception of parenting, and perceived social support*. Dapat disimpulkan bahwa resiliensi untuk anak PAUD masih perlu adaptasi baik dalam pengidentifikasian indikator maupun penerapannya. Aktivitas permainan yang mengandung nilai-nilai pembelajaran wajib dijadikan kunci, untuk menstimuli anak memperoleh karakter resiliensi.

Resiliensi adalah suatu kondisi dinamis yang digunakan individu untuk bertahan atau pulih dari tantangan yang mengancam stabilitas, kelangsungan hidup, atau pengembangannya (Shiner & Masten, 2012). Hornor (Hornor, 2017) menggunakan istilah resiliensi untuk merujuk pada temuan bahwa beberapa individu memiliki *outcome* psikologis yang relatif baik meskipun mengalami pengalaman risiko yang diperkirakan akan mengakibatkan gejala sisa yang serius. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa resiliensi adalah suatu kondisi psikologis seorang individu untuk mampu bangkit dari suatu kondisi tidak menyenangkan atau kondisi yang menyulitkan dengan menempuh resiko tertentu.

Riset terdahulu, terkait treatment untuk meningkatkan resiliensi diantaranya dapat dilakukan melalui bimbingan, pelatihan dan pembiasaan, diantaranya melalui pelatihan *self instruction* (Jaya & Suharso, 2018), treatment berbasis formulasi gambar (Putri, 2019), *behavior cognitive* (Sulistiono, 2020, Aunillah et al., 2015), konseling kelompok (Hendar, 2019; & Bastian et al., 2014; V. M. Bastian, 2017), *biliotherapy* (Wahyudi et al., 2020), dan terapi realitas prosedur rumusan dari Wubbolding WDEP (Pratiwi, 2018), namun belum ada kekhususan treatment resiliensi untuk anak usia dini. Berbagai treatment ini banyak digunakan untuk usia remaja sampai dewasa, namun kekhususan resiliensi pada usia anak belum banyak diteliti. Beberapa teknik di atas kurang tepat digunakan untuk AUD. Peneliti mengambil tiga contoh seperti; teknik *self instruction* kurang tepat digunakan karena anak masih perlu pendampingan khusus dan belum bisa dilepas begitu saja untuk melakukan treatment sendiri, sehingga teknik ini lebih tepat digunakan untuk remaja dan dewasa (Purnama, 2019); formulasi gambar digunakan sebagai media untuk menyampaikan ekspresi terdalam dari individu (Putri, 2019), dan dipandang kurang tepat jika digunakan untuk AUD; sementara *behavior cognitive* salah satu tahapannya adalah melakukan rekonstruksi kognitif sebagai upaya pengentasan, dimana hal ini cukup berat untuk AUD karena mereka masih membutuhkan bimbingan, bukan pengentasan.

Olehnya peneliti perlu menggali data terkait resiliensi anak usia dini di kota palu melalui observasi dan wawancara kepada guru di sekolah. Hasil sementara menunjukkan bahwa anak belum berkembang kemampuan *problem solving* dan perlunya pengembangan empati pada anak. Salah satu wujud empati itu adalah dengan menyiapkan media atau sarana yang bisa digunakan anak untuk bermain sambil belajar, dengan didampingi pengasuh, anggota keluarga maupun guru yang berperan sebagai "garda depan" dalam membangun

resiliensi anak dan juga dapat diamati interaksi yang terbentuk antara anak dengan lingkungannya (Masten & Barnes, 2018). Permainan bisa digunakan sebagai sarana pengembangan ketrampilan kognitif dan pemecahan masalah untuk anak (S. L. Dewi, 2022), dapat menumbuhkan kerjasama, mengembangkan ketrampilan sosial, resiliensi, dan mengajarkan anak tentang kemampuan pengambilan keputusan (Manullang, 2019). Mainan yang didesain sendiri oleh guru juga akan menimbulkan rasa keingintahuan siswa untuk mencoba gagasan baru, dimana dalam praktiknya bisa dengan menggunakan bahan simpel dan mudah dikenali oleh mereka (Hewi & Shaleh, 2020). Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk menguji media mainan yang didesain sebagai upaya mengembangkan resiliensi Anak usia dini.

Resiliensi Learning Dan *Growth Mindset*

Masten dan Barnes (Masten & Barnes, 2018) menyatakan bahwa resiliensi adalah kapasitas suatu sistem untuk mampu beradaptasi dengan tantangan yang mengancam pada suatu fungsi perkembangan maupun kelangsungan hidup, yang menjadikan individu lebih tangguh (Youngblom et al., 2014). Ia menjadi bagian dari aspek *intrapersonal well-being* (Kurniastuti & Azwar, 2014), yang berarti individu memiliki kapabilitas untuk menghadapi masalah-masalah yang ada secara resisten.

Resiliensi memerlukan dua prasyarat utama, yaitu adanya situasi yang sulit dan menekan, serta penyesuaian positif yang terjadi kemudian (Wulandari et al., 2020). Individu yang resilien adalah mereka yang *growth mindset*, mereka cenderung memiliki karakter kuat, yang mampu melakukan kontrol reaksi terhadap stress, mampu memusatkan perhatian, mampu menginterpretasikan mental state mereka baik untuk diri mereka sendiri maupun kepada orang lain (Wilson, 2016). Rentang panjangnya, resiliensi yang tinggi dapat meningkatkan kepuasan hidup (Cohn et al., 2009; & Guo, 2018).

Instrumen untuk mengukur resiliensi adalah kemampuan beradaptasi dengan resiko yang menantang, identifikasi resiko yang menantang, dan bagaimana kriteria evaluasi pada system tersebut dikembangkan untuk mengatasi paparan resiko yang ada (Masten & Barnes, 2018). Namun resiliensi lebih akurat diukur dengan menggunakan penilaian proses daripada sekedar *character trait* (Malhi, 2012). Olehnya resiliensi dalam diri seseorang bisa berubah seiring waktu karena adanya faktor-faktor spesifik yang bisa digunakan untuk meningkatkannya, sehingga dipandang perlu untuk memulai pembiasaan sejak dini supaya anak menanggulangi hambatan dan kesulitan yang dihadapinya sesuai kesanggupan mereka.

Anak Usia Dini (AUD)

Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0 sampai 6 tahun (*Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2017). Karakteristik AUD diantaranya adalah pribadi yang unik, rasa keingintahuan yang besar, suka berimajinasi, potensi besar, egosentris, konsentrasi jangka pendek, dan makhluk social (Hartati, 2005). Sesuai karakteristik tersebut, maka pengembangan resiliensi untuk AUD harus dilakukan dalam bentuk permainan yang mempertimbangkan keunikan karakter anak.

Design Thinking

Design thinking (DT) adalah adalah sebuah metodologi, juga sebuah pola pikir, untuk memunculkan potensi kreatif yang ada dalam diri setiap orang. Berawal dari dunia desain dan industri kreatif, DT kemudian meluas ke berbagai ranah termasuk di antaranya ranah pendidikan. Roterberg (Müller-Roterberg, 2019) menjelaskan bahwa DT merupakan pendekatan integratif untuk pemecahan masalah, mempertimbangkan manusia, proses, dan tempat/konteks, dengan mengedepankan empati terhadap user (dalam hal ini adalah anak).

Beberapa aturan dalam DT diantaranya adalah semua aktivitas desain bermuara pada alam, seorang pemikir harus mengalami adanya ambiguitas, semua desain perlu didesain ulang supaya memperoleh kualitas dan hasil yang lebih baik, semua berasal dari ide nyata yang dibangun melalui komunikasi (Editors et al., 2012). Olehnya inisiasi melatih resiliensi pada anak didasarkan pada kesukaan anak terhadap suatu benda yang bisa diperoleh dari alam secara mudah.

Metodologi

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Borg and Gall menyatakan bahwa *research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products* (Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, 2003). Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*/DT yaitu metode untuk menemukan solusi suatu masalah yang dilakukan dengan berkolaborasi dengan calon user sehingga produk yang dihasilkan sesuai kebutuhan dan keinginan mereka (Wibowo & Setiaji, 2020) dan dilakukan dengan lima tahapan empati, define, ideasi, prototipe, dan tes.



Gambar 1 Tahapan *Design Thinking*

Analisis data untuk instrument resiliensi dilakukan melalui tahap penginputan dengan berpedoman rubrik hasil observasi, uji validitas instrument dengan alpha Cronbach, dan dilanjutkan dengan analisis deskriptif. Sedangkan untuk uji pengembangan dianalisis menggunakan uji validasi ahli, uji test dan re-test pada dua sekolah yang akan diberikan treatment.

Validasi instrumen resiliensi dan produk desain dilakukan dengan merujuk pendapat Arikunto (Arikunto, 2006), bahwa kriteria suatu produk dan revisi produk perlu diuji sesuai kriterianya. Instrumen observasi resiliensi yang digunakan adalah instrument RYDM untuk anak sekolah lanjutan (Suranata et al., 2017) yang diadaptasi untuk anak usia dini (AUD), sehingga pada beberapa aitem mengalami revisi. Aitem tersebut seperti “saya berhasil melakukan sebagian hal besar yang saya coba” untuk mengungkapkan indikator self efikasi, diganti menjadi “mampu melakukan banyak percobaan dengan benar”. Hal ini dilakukan peneliti sebagai suatu kebaruan dengan pertimbangan karena anak-anak belum mampu melakukan hal-hal besar, namun mereka sudah mampu memahami intruksi dan melakukan percobaan dan tugas yang diintruksikan oleh guru dengan benar. Hasil uji validitas menunjukkan ada 8 butir valid, dan reliabilitas konstruk sebesar 0,858 pada $\alpha = 0,05$.

Pengaruh metode demonstrasi permainan hasil desain terhadap resiliensi anak, diamati dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pengelompokan kategori, yaitu:

♥ ♥ ♥ ♥	= Sangat Tinggi
♥ ♥ ♥	= Tinggi
♥ ♥	= Rendah
♥	= Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Sesuai tahapan *design thinking* yang suda disajikan dalam gambar 1, maka akan dibahas tahap per tahap sebagaimana berikut.

EMPHATIZE (empati)

Peneliti mengajukan pertanyaan- pertanyaan kepada guru PAUD terkait kebutuhan anak usia dini dan harapan mereka tentang permainan. Empati merupakan elemen kunci untuk memposisikan diri peneliti dalam posisi user (Müller-Roterberg, 2019), sehingga ia akan melakukan wawancara untuk menggali keinginan dan kebutuhan user (Pressman, 2019). Wawancara dilakukan kepada dua belas orang kepala Taman Kanak-kanak di kota Palu. Hasilnya dipaparkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara Terkait Media yang Didesain Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru selama ini pernah membuat media sendiri untuk pembelajaran (jawaban pernah/belumpernah)	40% pernah, 60% belum pernah, dan hanya mengandalkan mainan instan yang dibeli di toko mainan.
2.	Apa bahan yang digunakan untuk membuat media	Pelepah pisang, pipet, botol bekar dan kertas
No.	Pertanyaan	Jawaban
3.	Apakah media yang didesain guru selalu efektif?	80% menjawab tidak selalu, karena media yang sulit masih perlu bantuan desain dari komputer/laptop
4.	Materi pada tema apa sj yang memungkinkan dibuatkan media?	Boleh geometri, boleh juga pengenalan huruf untuk TK A

Pertanyaan pertama diberikan tambahan jawaban oleh bu Irna (guru di TK Madani) bahwa media yang selama ini sudah didesain oleh guru biasanya mengikuti tema, misalnya tentang keluarga, maka guru akan menggambar keluarga dengan dibantu komputer. Namun hal ini belum bisa dilakukan oleh semua sekolah, karena tergantung kemampuan guru dalam menggunakan komputer dan keterbatasan sebagian sekolah yang belum memiliki jaringan internet dan kurangnya komputer yang adaptabel. Hasil menyeluruh menunjukkan bahwa ada 60% sekolah yang masih memiliki keterbatasan alat mainan untuk pengembangan pembelajaran anak, dan perlua biaya mahal untuk membeli. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah butuh dibantu untuk mengadakan mainan sebagai media belajar anak, dan peneliti memilih untuk mendesain media untuk pengenalan huruf.

DEFINE

Hal yang dilakukan, peneliti mendefinisikan problem dan solusi sesuai keinginan dan kebutuhan yang dialami PAUD, diantaranya adalah perlunya menginisiasi pembuatan mainan untuk anak PAUD dari bahan daur ulang. *Define* didasarkan pada tujuan spesifik yang akan ditemui dari desain yang dibuat dengan beragam interpretasi (Krause, Pacey H., Dailey, 2009). Tujuannya adalah membantu membuat rancangan media permainan bagi anak usia dini di sekolah. Bahan yang memungkinkan digunakan dan mudah diperoleh bisa berupa kardus bekas maupun plastik bekas, dan peneliti memutuskan kardus bekas sebagai bahan utama. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kardus adalah salah satu limbah rumah tangga yang mudah didapat, murah, dan bisa dimanfaatkan. Limbah ini jika dibiarkan akan berubah menjadi sampah, dan salah satu upaya untuk mengatasinya adalah dengan campur tangan masyarakat untuk ikut mengatasi permasalahan sampah (Purwanti et al., 2022).

IDEATE

Selanjutnya peneliti mengelompokkan masalah yang ditemukan, dan mencari ide-ide alternatif untuk mengatasi problem tersebut, dengan memilah ke kelompok pencilan kiri dan kanan. Melalui brainstorming dengan tim peneliti dan 2 stakeholder (bu Yatin kepsek TK pelangi dan Bu Aan Kepsek TK Madani) yang mewakili dua pencilan, diperoleh keputusan tentang bahan utama berupa kardus bekas dan permainan huruf yang akan dijadikan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti menggali ide terkait bahan pendamping selain kardus, dan desain apa semua yang memungkinkan untuk dieksekusi. *Ide kedua* menentukan sekolah yang mewakili pencilan kiri dan kanan. Hasilnya dipilih TK Pelangi Palu Selatan untuk mewakili pencilan kiri karena di sekolah tersebut masih sangat kurang mainan anak yang dimiliki, sedangkan pencilan kanan dipilih TK Madani-Palu Timur karena sekolah tersebut tergolong sekolah yang cukup lengkap fasilitasnya, dan memiliki guru-guru yang kreatif untuk membuat beberapa media dalam pembelajaran. *Ide ketiga* menentukan bahan-bahan pendamping dalam membuat desain, dan diputuskan bahan karton warna, lem, gunting, dan alat-alat untuk menggambar desain sebelum dituangkan ke prototype. *Ide keempat* menentukan kelompok anak yang akan diminta menjadi subyek penelitian yang akan diberikan tes dari desain yang dibuat oleh peneliti. Populasi penelitian adalah anak-anak PAUD di dua TK di Palu, dan sampelnya diambil secara acak dari dua kelas di masing-masing sekolah yang mewakili 2 kecamatan (Palu Timur TK/PAUD Madani yang mewakili pencilan kanan; dan Palu Selatan yaitu Paud Pelangi yang berlokasi di Jl Sekunder II, yang mewakili pencilan kiri). Jumlah subyek ada 45 anak; dari Paud Madani 26 anak, dan dari paud Pelangi 19 anak (yang akan diberikan tes permainan hasil desain) dan akan diamati proses resiliensinya.

PROTOTIPE

Peneliti membuat produk untuk mengaplikasikan ide-ide yang sudah digagas sebelumnya. Desain yang sudah dibuat diuji validitas oleh ahli sebelum produk diujicobakan kepada Anak Usia Dini. Ahli dimaksud adalah dari ahli media Bp.Kadek Haryana, M.Pd., dan ahli materi Dra. Hj. Shofyatun, M.Pd.

Tabel 2. Hasil Uji Media Desain Kotak Huruf

No.	Item Penilaian	Skor 1-4		CVR	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2		
1.	Ketepatan ukuran Huruf	3	3	1,00	Valid
2.	Ketepatan Warna Huruf	4	4		
3.	Kemudahan Penggunaan	4	4		
4.	Kebermanfaatan untuk pengguna	4	4		

Validitas butir dalam tabel 2 menggunakan validitas isi formula Gregory, di mana yang sudah dilakukan oleh ahli sudah dikuantitatifkan. Ahli 1 dan 2 menilai semua butir dalam kelompok sangat relevan, karena berada pada skor 3 dan 4, dan perolehan hasil hitung CVR= 1,00, yang berarti valid.

Tabel 3. Komentar dan Hasil Perbaikan terhadap Media

Komentar dan saran	Hasil Perbaikan
untuk ketepatan warna huruf, sebaiknya warna huruf disamakan dengan keterangan pada lubang huruf	Menyamakan warna sesuai masukan ahli
Untuk kemenarikan tampilan, untuk pemilihan warna jangan terlalu banyak supaya tulisan dan lubang huruf berwarna sama	Menyederhanakan warna

Tampilan media setelah dilakukan revisi adalah sebagaimana pada gambar 2.\



Gambar 2. Media Kotak Huruf

Hasil penelitian juga dikelompokkan ke dalam keefektifan prototype desain, dan resiliensi anak dalam penggunaan media hasil desain sebagai tahap akhir desain thinking yaitu *tes*. Berikut uraiannya.

Keefektifan Prototype Desain

Keefektifan desain media dinilai berdasarkan perolehan hasil uji t pre-test versus post test, dimana mean pada pretes sebesar 19,77 dan post test sebesar 23,64, sehingga ada selisih mean sebesar 3, 866 pada taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dapat berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan resiliensi anak (N =45).

Tabel 4. Hasil Uji t Sampel Tes Berpasangan

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	-3,86667	3,16659	,47205	-8,191	44	,000

Indikator yang diukur oleh peneliti dalam pengembangan resiliensi anak diantaranya meliputi kemampuan kooperatif dan komunikatif, efikasi diri, empati, kesadaran diri, goals dan aspirasi (indikator ini sudah dinyatakan valid dan reliabel dimana reliabilitas konstruk $\alpha =0,86$). Berikut uraian indikator dimaksud.

Kooperatif dan Komunikatif

Desain media kotak huruf digunakan untuk memperkenalkan huruf, dan memasang huruf ke dalam kotak yang sudah dibuat. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi intruksi, dan mengenali bentuk benda, dan mengaplikasikan sesuai tugas yang diberikan, dimana kolaborasi menjadi poin penting dalam mengembangkan kesabaran, kekompakan dan rasa percaya diri pada anak (R. M. Dewi & Mailasari, 2020).

Ketrampilan komunikasi dan kolaborasi, juga menjadi bagian penting dari pembelajaran abad XXI selain ketrampilan berpikir kritis dan kreatif . Hal ini sejalan dengan riset sebelumnya meski dengan tingkat usia yang berbeda yang menunjukkan bahwa anak PAUD sudah memiliki kemampuan dalam kolaborasi dalam membuat rancangan bersama peer mereka (Yliveronen et al., 2018). Komunikasi diartikan sebagai kemampuan menyampaikan ide kepada orang lain baik melalui simbol, kata, dan gambar yang dapat membangkitkan respon penerima (Bahtiar et al., 2023). Sedangkan kolaborasi adalah kemampuan membangun kerjasama dengan orang lain, dan dalam hal ini perlu diberikan kepada anak sejak dini (Peyton, 2017), yang dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam melakukan aktivitas mengenali dan memasukkan huruf ke dalam kotak yang sudah

disiapkan. Anak dilatih mengenali warna dan bentuk huruf, serta mengkomunikasinya secara verbal huruf dimaksud. Anak juga mampu membangun hubungan kolaborasi dalam tim mereka. Hal ini senada dengan temuan penelitian Dewi & Mailasari (R. M. Dewi & Mailasari, 2020) yang menyatakan bahwa games dan permainan dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi anak. Kaitan dengan gender, kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak perempuan lebih baik dibandingkan laki-laki, namun untuk kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, siswa laki-laki lebih baik dari perempuan (Bahtiar et al., 2023) dan ini bisa dijadikan sebagai saran untuk riset lanjutan, mengkaitkan variabel gender didalamnya.

Tabel 5. Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi dalam Memasangkan Huruf

Kategori	Jumlah anak	
	Pre test	Pos test
Sangat Tinggi	0	7
Tinggi	19	37
Rendah	25	1
Sangat Rendah	1	0
Total	45	45

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak mengalami peningkatan dari 0% ketika pre tes menjadi 15% pada kondisi post test. Kategori tinggi pre tes sebesar 42% menjadi 82% ketika posttest, kategori rendah 55% menurun menjadi 2%, dan untuk kategori sangat rendah sebesar 2% pada pre tes menjadi 0% pada postes.



Gambar 2. Kotak Huruf Sebagai Media Mengembangkan Resiliensi

Efikasi Diri

Kemampuan efikasi diri anak diidentifikasi dari kemampuan mengatasi masalah sendiri dan kemampuan melakukan percobaan dengan benar, yang ditunjukkan dengan besaran nilai R Hitung = 0,41 dan 0,38 > 0,24 (Rtabel). Kemampuan ini mengalami peningkatan di beberapa kategori; sangat tinggi awalnya hanya 4,5% meningkat menjadi 13,3%, kategori tinggi ketika pretes sebesar 53,3% meningkat menjadi 82,2% ketika posttest, kategori rendah awalnya 42,2% menurun menjadi 4,4%. Berdasarkan pengamatan, ada 2 siswa yang masih keliru ketika memasukkan huruf ke dalam kotak di bawah huruf, padahal seharusnya huruf dimasukkan ke dalam kotak di atasnya, sehingga mereka harus mengulangi pekerjaannya kembali. Anak yang resiliens, mereka akan melakukan pekerjaannya sebagai

bentuk efikasi diri mereka, dimana efikasi diri sebagai indikator resiliensi memerlukan adanya pengalaman supaya dapat terus ditingkatkan (Reyhing & Perren, 2021), caranya adalah dengan mengulangi percobaan aktivitas yang serupa sehingga mereka mampu menguasai tugas tersebut sebagai bagian dari kompetensi mereka sesuai level perkembangannya (Franks et al., 2023).

Empati

Indikator ini muncul dari kondisi anak mulai mengerti apa yang orang lain rasakan atau pikirkan, dengan besaran nilai valid Rhitung sebesar $0,310 > 0,024$ (Rtabel). Orang lain dimaksud adalah teman dalam satu tim mereka, dimana hal ini menunjukkan sikap kepedulian, dan keinginan untuk membantu orang lain. Empati sebagai salah satu pilar pembentukan karakter anak usia dini dapat dibiasakan dengan memberikan metode pembelajaran yang tepat (Anggraini F, G., Sofia, A., Meidina, 2018), bisa dengan mengerjakan proyek dan kerja tim, bisa juga dengan mendongeng (Iis, 2012). Riset lain menunjukkan bahwa empati juga dapat ditingkatkan melalui media video animasi dan *bigbook* (Maranatha & Putri, 2021) dimana pengembangan empati menekankan pada aspek afeksi dan kognisi (Sesso, Brancati, 2021)..

Self Aware

Resiliensi anak juga diidentifikasi melalui *self aware*, dimana mereka mengetahui hal yang dilakukannya ($\alpha = 0.510$). *Self aware* adalah suatu kemampuan untuk memiliki pemahaman secara akurat terhadap sesuatu (Carden et al., 2022), yang diukur melalui kemampuan anak memahami hal yang dilakukan, dan anak belajar untuk memposisikan huruf yang dimasukkan sesuai ke lobang yang sudah disiapkan dalam kotak huruf. Desain ini dapat difungsikan untuk kesadaran diri dan kemampuan *problem solving* siswa sebagai aspek-aspek resiliensi (Suranata et al., 2017), di mana siswa bersedia menerima koreksi dari guru untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi selama proses permainan berlangsung. Resiliensi juga berhubungan dengan personalitas individu (Durrotunnisa, 2023), dimana dalam pengamatan ditemukan ada anak yang lantang menyampaikan pendapatnya dalam menjawab dan ada juga anak yang masih butuh pendampingan.

Goals dan Aspirasi

Goals dan aspirasi diperoleh anak ketika mereka mampu memasukkan secara tepat keseluruhan huruf yang ada ke dalam kotak. Selain itu anak juga mampu mengidentifikasi nama mereka masing-masing dengan menuliskan huruf ke dalam lembar LKS yang diberikan kepadanya.

Ketrampilan mengenali huruf dilakukan dengan cara siswa menyebutkan huruf yang diambilnya secara acak dari dalam kotak huruf. Hal ini dilakukan supaya mereka mengenali huruf bukan berdasarkan urutan dan hafalan semata, namun mampu mengenali berdasarkan bentuk huruf yang ada. Hasilnya menunjukkan ada 24 % anak yang masih butuh perhatian lebih dalam mengenali huruf.

Selanjutnya anak diajak untuk membuat nama mereka sebagai kelanjutan pengenalan huruf. Caranya adalah dengan menggunakan nama anak yang dicetak di atas kertas, dan di bawahnya dibuat nama anak dengan huruf bergaris. Tugas mereka adalah membuat namanya sendiri dengan menirukan bantuan garis-garis pada huruf yang sudah dibuat oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menuliskan nama dengan bantuan huruf bergaris, dan sebagian lagi masih perlu bantuan untuk menuliskannya. Media ini juga dapat digunakan untuk melatih ketrampilan kinestetik siswa (Suardi, 2016), dan menumbuhkan ketertarikan pada mereka terhadap kegiatan belajar yang dilakukan (Karmeliya Firdaus & Ayu Puteri Hadayani, 2021).

Anak juga diajarkan cara menuliskan nama dengan cara menebalkan huruf. Kemampuan menuliskan huruf pada anak menunjukkan bahwa 100% mereka mampu

menuliskan huruf dengan bantuan titik bersambung pada tiap huruf. Hal ini menjadi bagian penting perkembangan ketrampilan motorik halus anak, dimana stimulasi perkembangan diantaranya dapat dilakukan dengan menebalkan gambar, dan menulis huruf (Sutri & Zulminiati, 2020; & Darmiatun & Mayar, 2019). Kemampuan ini digunakan untuk melatih anak memperoleh ketrampilan hidup yang berupa kemandirian (Darmiatun & Mayar, 2019) yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, dan memerlukan gerakan otot-otot kecil pada pergelangan tangan serta dapat melatih pengendalian emosi (Claudia et al., 2018).

Pengembangan motorik halus anak pada dasarnya dapat dilakukan dengan beragam cara dan media, diantaranya dengan menggunakan media montase (Yulianto & Awalia, 2017), spons (Yunia et al., 2017), mozaik (Rezieka et al., 2022), origami (Claudia et al., 2018), kolase (Wandi & Mayar, 2019; Darmiatun & Mayar, 2019), *finger painting* (Nurhayati et al., 2021), kardus, pipet, botol plastic dan koran (Agustina et al., 2019). Beragam media tersebut bisa didesain tanpa membutuhkan biaya yang mahal, menumbuhkan keinginan anak untuk mencoba, dan mampu melatih kemandirian anak.

Simpulan

Kotak Huruf dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk memfasilitasi anak melalui latihan permainan. Beberapa hambatan yang dialami peneliti diantaranya ketika merancang media, karena jumlah subyek yang menggunakan media cukup banyak, sehingga harus memperoleh ukuran kardus yang sama untuk dijadikan media yang bisa digunakan oleh banyak tim. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kotak huruf berbahan kardus mudah rusak, sehingga di dalam permainan peneliti menggunakan 1 kotak huruf untuk dimainkan hanya 1 tim beranggotakan 5 anak dan 1 observer. Penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan membandingkan efektifitas media lain yang dihasilkan dari *desain thinking* kotak huruf dengan mozaik, montase, video animasi, bigbook dan kolase. Dapat juga dilakukan kajian resiliensi anak dalam perspektif gender, karena pengembangan kemampuan ini bisa juga dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, pengembangan ketrampilan motoric halus, dan kemampuan bahasa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Tadulako, Prof. Dr. Ir. Amar, ST.,MT.,IPU ASEAN Eng., yang sudah memberikan kebijakan terkait dana BLU penelitian bagi dosen, sehingga melalui Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Nomor : 6571/UN28/KU/2023 Tanggal 25 Mei 2023, peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan baik. Terima kasih peneliti sampaikan kepada Dekan FKIP yang sudah memberikan persetujuan dan bantuannya melalui DIPA FKIP, Kepala TK Madani, Kepala TK Pelangi, mahasiswa PG Paud, dan anak-anak di kedua TK yang sudah membantu pelaksanaan penelitian. Semoga semua yang kita lakukan dapat menabur banyak manfaat bagi kepentingan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Anggraini F, G., Sofia, A., Meidina, P. (2018). Pengembangan Anak Usia Dini. *Fkip Unila*, 5(12), 2–12.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. PT.Rineka Cipta.
- Asih, S., & Mawardi, I. (2021). Tingkat Kemampuan Pendidik PAUD Terhadap Penanaman Karakter Resiliensi dalam RPPM di Kecamatan Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 120–127. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.42872>
- Aunillah, F., Goretti Adiyanti, M., & Studi Magister Profesi Psikologi, P. (2015). Program Pengembangan Keterampilan Resiliensi untuk Meningkatkan Self-esteem pada

- Remaja. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology*, 1(1), 48–63.
- Bahtiar, B., Maimun, M., & Ibrahim, I. (2023). Analysis of Collaboration, Communication, Critical Thinking, and Creative Thinking Ability of Students in Solving Science Problems in Terms of Gender. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 379–400. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i2.29065>
- Bastian, B., Kuppens, P., De Roover, K. D., & Diener, E. (2014). Is valuing positive emotion associated with life satisfaction? *Emotion*, 14(4), 639–645. <https://doi.org/10.1037/a0036466>
- Bastian, V. M. (2017). *Konseling kelompok untuk meningkatkan resiliensi remaja perantauan tingkat smp*.
- Carden, J., Jones, R. J., & Passmore, J. (2022). Defining Self-Awareness in the Context of Adult Development: A Systematic Literature Review. *Journal of Management Education*, 46(1), 140–177. <https://doi.org/10.1177/1052562921990065>
- Cllaudia, E. S., Wdiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Cohn, M. A., Fredrickson, B. L., Brown, S. L., Mikels, J. A., & Conway, A. M. (2009). Happiness Unpacked: Positive Emotions Increase Life Satisfaction by Building Resilience. *Emotion*, 9(3), 361–368. <https://doi.org/10.1037/a0015952>
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.327>
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Durrotunnisa, D. (2023). Students' Life Satisfaction, Personality, Gratitude and Resilience of Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4966–4974. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4964>
- Durrotunnisa, D., Munifah, M., Silalahi, M. F., & Nurwahidin, M. (2022). Life satisfaction , kesyukuran , dan resiliensi siswa pasca pandemi. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(2), 364–371. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/181000>
- Durrotunnisa, Puswiartika, D., Gatot, I., & Nurhayati. (2020). The Effect of Resilience on E-Learning Psychological Readiness of College Students of Guidance and Counselling Program. *Proceedings - 2020 6th International Conference on Education and Technology, ICET 2020*, 214–217. <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276571>
- Editors, S., Meinel, C., & Leifer, L. (2012). *Design Thinking Research Studying Co-Creation in Practice* (Christoph Meinel & Larry Leifer (Ed.)). Springer. <https://doi.org/10.1016/b978-0-7506-6998-6.50002-0>
- Franks, D., Barblett, L., & Kirk, G. (2023). Teachers' Understanding of the Major Sources of Self-efficacy in Early Childhood. *Early Childhood Education Journal*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01566-9>
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research An Introduction* (Seventh Ed). Pearson education, Inc.
- Guo, Y. (2018). Relationship between Social Support and Life Satisfaction of College Students: Resilience As a Mediator and Moderator. *Ethics in Progress*, 8(2), 28–43. <https://doi.org/10.14746/eip.2017.2.3>
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini.
- Hendar, K. (2019). *Keefektifan Konseling Kelompok Solution-Focused Brief Therapy Untuk Meningkatkan Resiliensi Akademik dan Self-Efficacy Siswa SMA Negeri 1 Ungaran*.

Universitas Negeri Semarang.

- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assessment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Hornor, G. (2017). Resilience. *Journal of Pediatric Health Care*, 31(3), 384–390. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2016.09.005>
- Iis, N. (2012). Pengembangan Empati Anak Usia Dini Melalui Mendongeng Di Taman Kanak-Kanak Asiyah Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 1(4), 1–11. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1667>
- Jaya, T. P., & Suharso. (2018). Persepsi Siswa tentang Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar pada Siswa Kelas XI. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application*, 7(3), 30–35.
- Karmeliya Firdaus, M., & Ayu Puteri Hadayani, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Krause, Pacey H., Dailey, T. M. (2009). Handbook of Parenting: Styles, Stresses, and Strategies. In New York.
- Kurniastuti, I., & Azwar, S. (2014). Construction of Student Well-being Scale for 4-6th Graders. *Jurnal Psikologi*, 41(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6954>
- Lubis, M., & Surtika Dewi, R. (2021). Resilience in Early Childhood. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1069–1077. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1589>
- Malhi, S. (2012). Resilience in children : A review of literature. *The Undergraduate Journal of Psychology*, 1(September), 24–28.
- Manullang, J. (2019). MONTESSORI JURNAL PENDIDIKAN KRISTEN ANAK USIA DINI Membangun Resiliensi Anak Sekolah Minggu Melalui Permainan. 25–36.
- Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1991–1999. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881>
- Masten, A. S., & Barnes, A. J. (2018). Resilience in children: Developmental perspectives. *Children*, 5(7), 1–16. <https://doi.org/10.3390/children5070098>
- Müller-Roterberg, C. (2019). Christian Mueller-Roterberg Handbook of. *Handbook of Design Thinking Tips & Tools for How to Design Thinking*, November 2018. https://www.researchgate.net/publication/329310644_Handbook_of_Design_Thinking
- Ningrum, D., & Priyanti, N. Y. (2022). Mendampingi Anak dan Siswa Mengembangkan Resiliensi (Ketahanan) Pada Saat Belajar Dari Rumah. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 477–483. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.9254>
- Nurhayati, N. W., Parmajaya, I. P. G., & Purandina, I. P. Y. (2021). Penggunaan finger painting terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Negeri kecamatan pupuan. *Jurnal PGPAUD*, 1(1), 1–10. <http://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/nawasena/article/view/1971/1527>
- Obradović, J. (2012). How can the study of physiological reactivity contribute to our understanding of adversity and resilience processes in development? *Development and Psychopathology*, 24(2), 371–387. <https://doi.org/10.1017/S0954579412000053>
- Peyton, L. (2017). Consistency, communication and collaboration in early years services. *Child Care in Practice*, 23(2), 123–125. <https://doi.org/10.1080/13575279.2017.1308103>
- Pratiwi, L. R. (2018). Terapi Realitas Sebagai Sarana Meningkatkan Resiliensi Pada Penyandang Tuna Daksa. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 10(1), 10–17.
- Pressman, A. (2019). Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. In *Ebook* (Vol. 86, Issue 6).

- Purnama, A. A. (2019). *Self-Instruction Training untuk Meningkatkan Resiliensi Siswa Sekolah Menengah Atas*. 2(01), 127–142.
- Purwanti, I., Suyanto, U. Y., Lailiyah, E. H., Isamiyah, N., Nishrina, N., & Presetyo, Y. (2022). Pemanfaatan Kardus Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas. *Abadi: Jurnal Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(2), 35–38.
- Putri, A. A. H. (2019). *Treatment Resiliensi Berbasis Formulasi Gambar Untuk Meningkatkan Resiliensi Pada Remaja Dengan Orang Tua Berceraai*.
- Reyhing, Y., & Perren, S. (2021). Self-Efficacy in Early Childhood Education and Care: What Predicts Patterns of Stability and Change in Educator Self-Efficacy? *Frontiers in Education*, 6(April), 1–10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.634275>
- Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>
- Sesso, Brancati, E. a. (2021). Measures of empathy in children and adolescents: A systematic review of questionnaires. *World Journal of Psychiatry*, 3206(10). https://www.researchgate.net/publication/355409257_Measures_of_empathy_in_children_and_adolescents_A_systematic_review_of_questionnaires#fullTextFileContent
- Shiner, R. L., & Masten, A. S. (2012). Childhood personality as a harbinger of competence and resilience in adulthood. *Development and Psychopathology*, 24(2), 507–528. <https://doi.org/10.1017/S0954579412000120>
- Suardi, E. A. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menulis Bentuk Huruf (a, o, g, p, b, d) Melalui Media Angka 8 Tidur Pada Anak Berkesulitan Belajar di SD Negeri 15 Ulu Gadut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5(2), 38–53.
- Sulistiono, A. (2020). Efektivitas Cognitive Behavior Therapy untuk Meningkatkan Sekolah Staf dan Komando Angkatan Laut. *Psikologia*, 5(January), 37–49. <https://psikologia.umsida.ac.id/index.php/psikologia/index%0A>
- Suranata, K. S., Atmoko, A., & Hidayah, N. (2017). Validation of Psychological Resilience Youth Development Module and Implication for Guidance and Counseling. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.24127/gdn.v7i1.648>
- Sutri, W., & Zulminiati, Z. (2020). Teknik Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Sentra Persiapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2904–2912. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/790/708>
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2017). 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Wahyudi, A., Setyowati, A., Partini, S., & S.U. (2020). Biblioterapi: Pengembangan Resiliensi Individu di Era Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Mengukuhkan Eksistensi Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 Di Berbagai Setting Pendidikan*, 0(0), 1–7. <http://conference.um.ac.id/index.php/bk2/article/view/73>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>
- Widyawati, Y., Otten, R., Kleemans, T., & Scholte, R. H. J. (2022). Parental Resilience and the Quality of Life of Children with Developmental Disabilities in Indonesia. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(6), 1946–1962.

<https://doi.org/10.1080/1034912X.2020.1834078>

- Wilson, J. T. (2016). Brightening the Mind: The Impact of Practicing Gratitude on Focus and Resilience in Learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 16(4), 1–13. <https://doi.org/10.14434/josotl.v16i4.19998>
- Wulandari, Y. P., Anggraini, L. B., Care, P., & Ipb, L. (2020). Strategi Resiliensi Paud Alam Al Firdaus Di Masa Covid 19. *Jurnal Resolusi Konflik, CSR Dan Pemberdayaan (CARE)*, 5(1), 52–62.
- Yliveronnen, V., Marjanen, P., & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2018). Peer Collaboration of Six-Year Olds When Undertaking a Design Task. *Design and Technology Education*, 23(2), 1–23.
- Youngblom, R., Houlihan, D., & Nolan, J. (2014). An Assessment of Resiliency and Life Satisfaction in High School-Aged Students in Belize. *International Journal of Psychological Studies*, 6(4). <https://doi.org/10.5539/ijps.v6n4p115>
- Yulianto, D., & Awalia, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B Ra Al-Hidayah Nanggunan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016. *Pinus*, 2(2), 118–123. <https://media.neliti.com/media/publications/157909-ID-meningkatkan-kemampuan-motorik-halus-mel.pdf>
- Yunia, H., Wembrayarli, & Sumarsih. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Menggunakan Media Spons Di Paud Assalam Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 107–116.